

## Referência

Formato: Pergunta da lista e foto da referência.

1. O caso de uso descreve uma sequência clara de interações entre o sistema e um ator externo?

### **Use cases and user stories**

---

*A use case describes a sequence of interactions between a system and an external actor that results in the actor being able to achieve some outcome of value. The names of use cases are always written in the form of a verb followed by an object. Select strong, descriptive names to make it evident from the name that the use case will deliver something valuable for some user. Table 8-1 lists some sample use*

Fonte: WIEGERS, Karl E.; BEATTY, Joy. Software Requirements. 3. ed. Redmond: Microsoft Press, 2013, p. 144.

2. Existe um ator externo identificado que interage com o sistema?

### **Use cases and user stories**

---

*A use case describes a sequence of interactions between a system and an external actor that results in the actor being able to achieve some outcome of value. The names of use cases are always written in the form of a verb followed by an object. Select strong, descriptive names to make it evident from the name that the use case will deliver something valuable for some user. Table 8-1 lists some sample use*

Fonte: WIEGERS, Karl E.; BEATTY, Joy. Software Requirements. 3. ed. Redmond: Microsoft Press, 2013, p. 144.

3. O resultado do caso de uso tem valor para o ator (usuário)?

### **Use cases and user stories**

---

*A use case describes a sequence of interactions between a system and an external actor that results in the actor being able to achieve some outcome of value. The names of use cases are always written in the form of a verb followed by an object. Select strong, descriptive names to make it evident from the name that the use case will deliver something valuable for some user. Table 8-1 lists some sample use*

Fonte: WIEGERS, Karl E.; BEATTY, Joy. Software Requirements. 3. ed. Redmond: Microsoft Press, 2013, p. 144.

4. O nome do caso de uso está no formato verbo e objeto?

## Use cases and user stories

---

A *use case* describes a sequence of interactions between a system and an external actor that results in the actor being able to achieve some outcome of value. The names of use cases are always written in the form of a verb followed by an object. Select strong, descriptive names to make it evident from the name that the use case will deliver something valuable for some user. Table 8-1 lists some sample use

Fonte: WIEGERS, Karl E.; BEATTY, Joy. Software Requirements. 3. ed. Redmond: Microsoft Press, 2013, p. 144.

5. O nome do caso de uso é forte e descritivo?

## Use cases and user stories

---

A *use case* describes a sequence of interactions between a system and an external actor that results in the actor being able to achieve some outcome of value. The names of use cases are always written in the form of a verb followed by an object. Select strong, descriptive names to make it evident from the name that the use case will deliver something valuable for some user. Table 8-1 lists some sample use

Fonte: WIEGERS, Karl E.; BEATTY, Joy. Software Requirements. 3. ed. Redmond: Microsoft Press, 2013, p. 144.

6. O nome do caso de uso torna evidente o valor entregue ao usuário?

## Use cases and user stories

---

A *use case* describes a sequence of interactions between a system and an external actor that results in the actor being able to achieve some outcome of value. The names of use cases are always written in the form of a verb followed by an object. Select strong, descriptive names to make it evident from the name that the use case will deliver something valuable for some user. Table 8-1 lists some sample use

Fonte: WIEGERS, Karl E.; BEATTY, Joy. Software Requirements. 3. ed. Redmond: Microsoft Press, 2013, p. 144.

7. O caso de uso identifica claramente os atores envolvidos na interação?

da (UML — do inglês *unified modeling language*). Em sua forma mais simples, um caso de uso identifica os atores envolvidos em uma interação e dá nome ao tipo de interação. Essa é, então, suplementada por informações adi-

Fonte: SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software. 9. ed. São Paulo: Pearson, 2011, p. 74.

8. O tipo de interação está nomeado de forma clara?

da (UML — do inglês *unified modeling language*). Em sua forma mais simples, um caso de uso identifica os atores envolvidos em uma interação e dá nome ao tipo de interação. Essa é, então, suplementada por informações adi-

Fonte: SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software. 9. ed. São Paulo: Pearson, 2011, p. 74.

9. O caso de uso é complementado com descrição textual ou modelos gráficos (ex: diagrama de sequência, estados)?

envolvidos em uma interação e dá nome ao tipo de interação. Essa é, então, suplementada por informações adicionais que descrevem a interação com o sistema. A informação adicional pode ser uma descrição textual ou um ou mais modelos gráficos, como diagrama de sequência ou de estados da UML.

Fonte: SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software. 9. ed. São Paulo: Pearson, 2011, p. 74.

10. Está documentado em um diagrama de casos de uso de alto nível?

Os casos de uso são documentados por um diagrama de casos de uso de alto nível.

Fonte: SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software. 9. ed. São Paulo: Pearson, 2011, p. 74.

11. A representação gráfica segue a notação UML (elipses, atores 'palito', linhas de ligação)

uso representa todas as possíveis interações que serão descritas nos requisitos de sistema. Atores, que podem ser pessoas ou outros sistemas, são representados como figuras 'palito'. Cada classe de interação é representada por

Fonte: SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software. 9. ed. São Paulo: Pearson, 2011, p. 74.

12. Existem setas opcionais para indicar direção da interação?

uma elipse. Linhas fazem a ligação entre os atores e a interação. Opcionalmente, pontas de flechas podem ser adicionadas às linhas para mostrar como a interação se inicia. Essa situação é ilustrada na Figura 4.6, que mostra

Fonte: SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software. 9. ed. São Paulo: Pearson, 2011, p. 74.

13. O caso de uso cobre múltiplos cenários, incluindo exceções?

de cenários em um único caso de uso. Cada cenário é um segmento através do caso de uso. Portanto, seria um cenário para a interação normal além de cenários para cada possível exceção. Você pode, na prática, usá-los de

Fonte: SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software. 9. ed. São Paulo: Pearson, 2011, p. 74.

14. O caso de uso identifica interações com usuários e outros sistemas?

Os casos de uso identificam as interações individuais entre o sistema e seus usuários ou outros sistemas. Cada caso de uso deve ser documentado com uma descrição textual. Esta, por sua vez, pode ser ligada a outros modelos

Fonte: SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software. 9. ed. São Paulo: Pearson, 2011, p. 74.

15. O caso de uso foi utilizado como técnica para elicitar requisitos de stakeholders?

Cenários e casos de uso são técnicas eficazes para eliciar requisitos dos *stakeholders* que vão interagir diretamente com o sistema. Cada tipo de interação pode ser representado como um caso de uso. No entanto, devido a seu foco nas interações com o sistema, eles não são tão eficazes para eliciar restrições ou requisitos de negócios e não funcionais em alto nível ou para descobrir requisitos de domínio.

Fonte: SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software. 9. ed. São Paulo: Pearson, 2011, p. 75.

16. Há consciência de suas limitações quanto a requisitos não funcionais e de domínio?

Cenários e casos de uso são técnicas eficazes para eliciar requisitos dos *stakeholders* que vão interagir diretamente com o sistema. Cada tipo de interação pode ser representado como um caso de uso. No entanto, devido a seu foco nas interações com o sistema, eles não são tão eficazes para eliciar restrições ou requisitos de negócios e não funcionais em alto nível ou para descobrir requisitos de domínio.

Fonte: SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software. 9. ed. São Paulo: Pearson, 2011, p. 75.

17. Existem relações de include e/ou extend?

Para melhorar um pouco mais esse diagrama vamos ver o conceito de `<>`.

Include e extend são relações entre os casos de uso.

- **Include:** seria a relação de um caso de uso que para ter sua funcionalidade executada precisa chamar outro caso de uso.
- **Extend:** Esta relação significa que o caso de uso estendido vai funcionar exatamente como o caso de uso base só que alguns passos novos inseridos no caso de uso estendido.

Fonte: DEVMEDIA. O que é UML e diagramas de caso de uso: introdução prática à UML. 2012. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/o-que-e-uml-e-diagramas-de-caso-de-uso-introducao-pratica-a-uml/23408>.

18. O caso de uso tem um cenário?

Diagramas de Casos de Uso são compostos basicamente por quatro partes:

- **Cenário:** Sequência de eventos que acontecem quando um usuário interage com o sistema.

Fonte: DEVMEDIA. O que é UML e diagramas de caso de uso: introdução prática à UML. 2012. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/o-que-e-uml-e-diagramas-de-caso-de-uso-introducao-pratica-a-uml/23408>.

19. O caso de uso tem um ator?

Diagramas de Casos de Uso são compostos basicamente por quatro partes:

- Cenário: Sequência de eventos que acontecem quando um usuário interage com o sistema.
- Ator: Usuário do sistema, ou melhor, um tipo de usuário.

Fonte: DEVMEDIA. O que é UML e diagramas de caso de uso: introdução prática à UML. 2012. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/o-que-e-uml-e-diagramas-de-caso-de-uso-introducao-pratica-a-uml/23408>.

20. O caso de uso tem *Use Case*?

Diagramas de Casos de Uso são compostos basicamente por quatro partes:

- Cenário: Sequência de eventos que acontecem quando um usuário interage com o sistema.
- Ator: Usuário do sistema, ou melhor, um tipo de usuário.
- Use Case: É uma tarefa ou uma funcionalidade realizada pelo ator (usuário)

Fonte: DEVMEDIA. O que é UML e diagramas de caso de uso: introdução prática à UML. 2012. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/o-que-e-uml-e-diagramas-de-caso-de-uso-introducao-pratica-a-uml/23408>.

21. Existe comunicação no caso de uso?

Diagramas de Casos de Uso são compostos basicamente por quatro partes:

- **Cenário:** Sequência de eventos que acontecem quando um usuário interage com o sistema.
- **Ator:** Usuário do sistema, ou melhor, um tipo de usuário.
- **Use Case:** É uma tarefa ou uma funcionalidade realizada pelo ator (usuário)
- **Comunicação:** é o que liga um ator com um caso de uso

Fonte: DEVMEDIA. O que é UML e diagramas de caso de uso: introdução prática à UML. 2012. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/o-que-e-uml-e-diagramas-de-caso-de-uso-introducao-pratica-a-uml/23408>.